MSX ENGINE

Now feel the sensation!

Tweemaandelijks magazine voor de fanatieke MSX-gebruiker

Nummer 2,
Nov./Dec. 1990

Met:
MSX-Turbo-R,
Family Card,
Randar III,
Dragonslayer VI,
Disc-station 16a,
Turbo-Composer 1.0



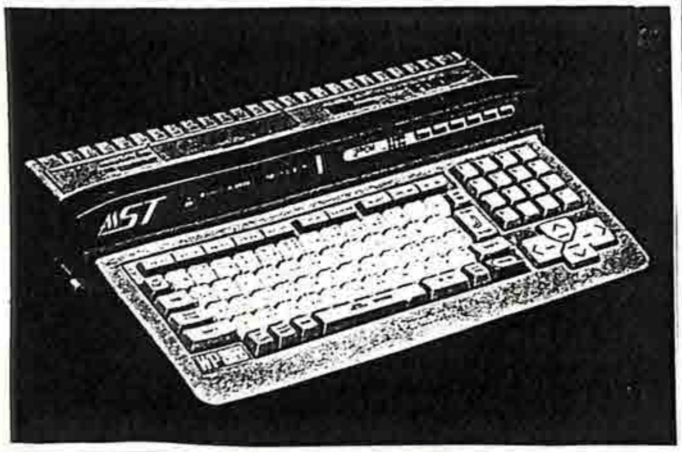
INDEX

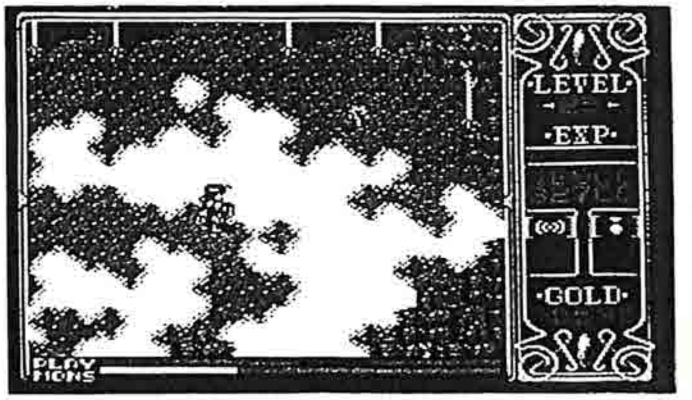
Front: Randar III, de nieuwste Compile, komt binnenkort uit in Japan (het kan zelfs zijn dat 'ie er al is terwijl je dit leest....)! Lees er meer over in de previews....



Redactioneel: Het gaat steeds beter met MSX-Engine! Er is nu ook DASH!, een nieuw disk-magazine dat boordevol staat met demo's van de allerbeste programmeurs van Nederland.....en een abonnement kost slechts F12,= voor leden! Lees hier ook meer over een spaarbonnenaktie en een nieuwe programmeerwedstrijd!

Previews: met o.a. nieuws over een slot-expander waarmee je je MSX ombouwt tot een Nintendo, een nieuw muziekprogramma dat zowel FM-PAC, S.C.C. en PSG kan aansturen, een MSX-Turbo-R-special met alle specificaties plus foto's, Xak II, Randar III en een verslag over de MSX-beurs in Zandvoort.





Reviews: Besprekingen van Disc-station 16a en de nieuwe Falcom-topper die werkt met FM-PAC: Dragonslayer VI. Lees hoe onze recensist zich door het spel heen worstelt......



De grote dag nadert.....Turbo-Composer V1.0, het programma waarmee je FM-PAC-muziek in machinetaal kunt aanmaken, komt uit!

In deel II van de programmeercursus onder meer aandacht voor het direkt programmeren van de VDP-processor d.m.v. datapoort-communicatie.....

Speltips: Ook deze rubriek heeft vernieuwingen ondergaan. Beste lezers-speltips is niet alleen een rubriek vóór, maar ook dóór lezers; stuur dus in! Deze keer tips voor Solid Snake en SD-Snatcher.

Voortaan snelle en goedkope import: bestel nu alvast zo'n Turbo-R met Fray, de Turbo-versie van Microcabins Xak....



Colofon:

MSX-Engine

is een uitgave van de Vereniging MSX-Engine, Zaandam/Leusden, ingeschreven bij de Kamer van Koophandel en fabrieken te Zaandam onder 35-618001-V.

MSX-Engine verschijnt zes maal per jaar.

Redaktieadres

MSX-Engine,

Wildenburgstraat 74,

3833 HH Leusden.

Tel.: 033-951859

Loek van Kooten,

ma-vr 16.00-18.00

Uitgever/Hoofd-/Eindredakteur

Loek van Kooten

Redaktie

Falco Dam, Edwin van Gimpel, Loek van Kooten, Frank Loots, Walter Pothof, Ivo Wubbels.

Advertenties

Tel.: 08340-25703

Ivo Wubbels

Oude nummers

van MSX-Engine zijn niet meer verkrijgbaar.

Lay-out & Zetwerk

Loek van Kooten

Illustraties

Jan Willem van Helden, Bas van Ritbergen.

Fotografie

MSX-Fan, Loek van Kooten, MSX-Magazine.

Druk

Coco Copy Repro Veenendaal

Abonnementen

Een abonnement op MSX-Engine kost F28.50 voor 6 nummers en is te verkrijgen door dat bedrag op onze giro of bank over te maken (en bij het laatste geldt: zet bij "betalingskenmerk" op het overschijvingsformulier je adres).

Voor verlenging van het lidmaatschap dien je direkt na ontvangst van het laatste nummer opnieuw F28.50 over te maken.

Proefnummers

Een enkel proefnummer van MSX-Engine kan je krijgen door F4.75 over te maken, zie verder bij Abonnementen.

Bank

ABN 55.81.88.389

t.n.v. Loek van Kooten te Leusden

Giro

Postbank 614.4001

t.n.v. Loek van Kooten te Leusden

Redactioneel

En welkom, beste lezer, in het tweede nummer alweer van MSX-Engine. Eindelijk weer echt in het begin van de maand verschenen, en niet halverwege, hetgeen een gevolg is van het feit dat we extra hard gewerkt hebben aan dit nummer om weer helemaal in de pas te lopen.

Zoals je ziet is er ook deze keer weer het één en ander veranderd aan de Engine; de voorkant ziet er een ietsiepietsie anders uit en in het nummer zelf staan veel meer screen-shots als gewoonlijk. Als alles goed gegaan is vind je in dit nummer ook de eerste zélf gemaakte foto's bij het review van Turbo-Composer V1.0. Tja, en dan natuurlijk de speltips en de inhoud die aardig opgefleurd zijn dankzij de vele plaatjes en commentaren! Het voorwoord is ook verhuisd en de inhoud heeft ten gevolge daarvan nu een hele pagina voor zich alleen gekregen. Hopelijk oogt alles nu nóg professioneler!

We zijn de sluitingsdatum van de demowedstrijd al voorbij en hebben soms echt genoten van de vele sterke staaltjes die werden vertoond: in dit nummer maken we in ieder geval de winnaar bekend! Wegens het overweldigende succes van deze wedstrijd hebben we meteen maar weer eén nieuwe programmeerwedstrijd uitgeschreven: doe dus mee en win een gratis jaarabonnement op de Engine en het nieuwe Engine-Diskmagazine!

Ook zal je vanaf nu in elke Engine een spaarbon vinden: zo kan je, als je alle bonnen goed bewaart, na een paar nummers al een gratis exemplaar van het programma Turbo Composer krijgen! Is dat leuk of niet?

Met ingang van het volgende nummer kunnen leden die dat willen voor slechts F12,= (dat is dus F2.00 per nummer!) extra naast de gewone Engine, ook DASH! ontvangen. DASH! is de naam van het nieuwe Engine-Diskmagazine dat boordevol staat met demo's, software-pre-releases en nog veel meer van dat soort dingen. Voor nummer één hebben we in ieder geval een paar leuke dingen in petto: demo's van New Dimension Software, Starcracks & Merlasoft, The Boss, Station, MSX-Engine, digi's van de nieuwe MSX-Turbo-R, Xak-muziek enz. enz. enz.! Het feit dat het hele magazine werkt met handige pull-down-menu's maakt het nog eens extra aantrekkelijk om je abonnement uit te breiden naar een disk-abonnement! Een los abonnement kost F23,= per jaar. Ook over DASH! vind je meer informatie in deze Engine.

Goed, wat hebben we nog meer? De previews zitten boordevol gestampt met informatie over de MSX-Turbo-R, de Family Card, Xak II, Randar III, (over Crimson III hadden we in het vorige nummer al wat geschreven...), en nog veel meer nieuwe en interessante dingen. Er is een gigantisch review van Dragonslayer VI, en, we hebben Turbo-Composer V1.0, 's werelds meest gebruikersvriendelijke FM-PAC-editor even onder de loep genomen. Tevens is Turbo-Composer de laatste Lovako, want hierna zal ook Lovako z'n naam veranderen in MSX-Engine.

Je ziet het, veel nieuws en dus extra veel pagina's deze keer. In het vervolg zullen we proberen de Engine net zo dik (of dikker) te krijgen. Veel leesplezier!

Loek van Kooten.

PREVIEWS!

Family Card

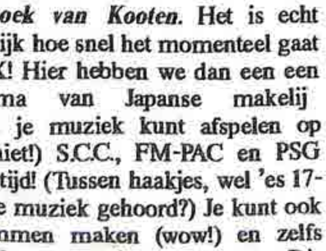


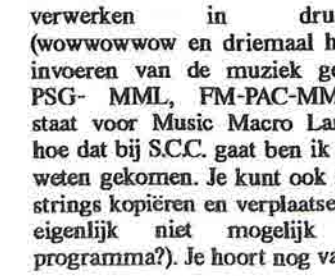
Door: Lock van Kooten. Hier hebben we dan iets totaal nieuws: de Family Card, uitgebracht door het bedrijf Zemina, is een apparaatje dat je in je cartridgeslot kan steken. In de Family Card steek je dan nog 'es een mooi Nintendo-spel en......voilà, je MSX is een Nintendo geworden. (Moeten we daar nou wel zo blij mee zijn???). Hoewel bijvoorbeeld een Japanse Nintendo- cartridge niet op een Europese Nintendo draait blijkt toch dat de Family Card daar geen problemen mee heeft. De Family Card kan echter niet alleen de Nintendo aan, maar ook de Famicom (voluit: Family Computer). (Misschien is het leuk om te weten dat voor deze computer meer dan 6.000 spellen gemaakt zijn.....). Kortom: voor een zacht prijsje (F200,=) kan je kiezen uit nog veel meer software voor je MSX (Enne...ongetwijfeld zullen er voor de Nintendo en de Famicom genoeg Engelstalige titels zijn uitgebracht!!!). Voor meer informatie: MSX-Centrum, Amsterdam.

MSX-Beam-Gun

Door: Loek van Kooten. Wist je dat ze in Japan al een heel tijdje werken met zg. Beam Guns? Een Beam Gun is een heus MSX-pistool waarmee je op het scherm kunt schieten....veel echter, en dus: leuker! Het MSX-pistool bevat een soort van oog waarmee 'ie de verschillende kleuren op het scherm kan onderscheiden en het is dus wel zaak om je monitor niet op z'n allerdonkerst te zetten....(Ook voorzetschermen zijn uit den boze!) Een spel dat met de Beam Gun werkt is Dungeon Hunter: een Vampire Killer-achtig iets waarbij vermeld moet worden dat Dungeon Hunter (zoals de titel al zegt) zich niet in een kasteel, maar in een kerker afspeelt. Heel leuk is dat je zelfs twee pistolen kunt aansluiten waarna je gezellig met z'n tweetjes tegelijk kunt spelen! Het spel is een Megarom, werkt op elke MSX en komt van ASCII-Corporation.

MUSICA

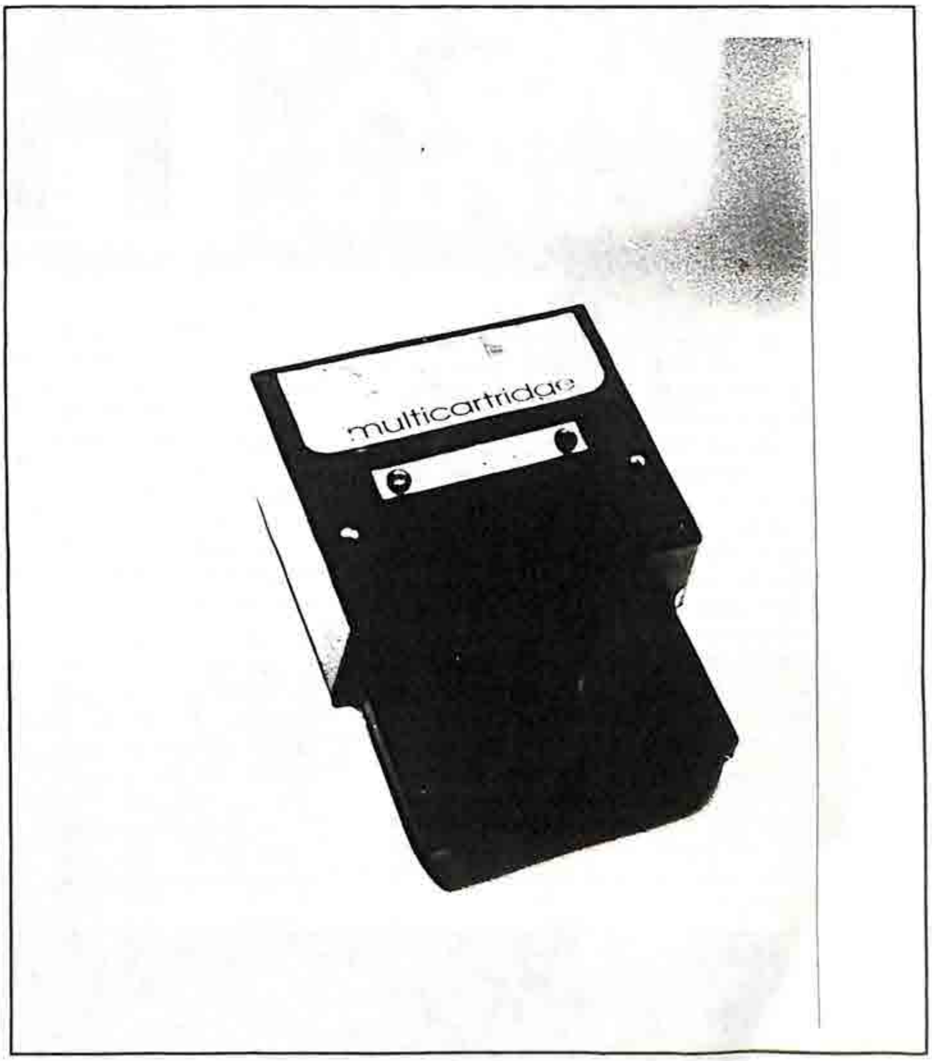




Door: Loek van Kooten. Het is echt ongelooflijk hoe snel het momenteel gaat met MSX! Hier hebben we dan een een programma van Japanse makelij waarmee je muziek kunt afspelen op (schrik niet!) S.C.C., FM-PAC en PSG tegelijkertijd! (Tussen haakjes, wel 'es 17-stemmige muziek gehoord?) Je kunt ook zelf stemmen maken (wow!) en zelfs geluidseffecten (wowwow!). Die geluidseffecten kan je dan later weer verwerken in drum-patterns (wowwowwow en driemaal hoera!). Het invoeren van de muziek geschiedt in PSG- MML, FM-PAC-MML (MML staat voor Music Macro Language) en hoe dat bij S.C.C. gaat ben ik nog niet te weten gekomen. Je kunt ook nog MML-strings kopiëren en verplaatsen (wat is er eigenlijk niet mogelijk met dit programma?). Je hoort nog van ons!

PREVIEWS! VERVOLG (IV)

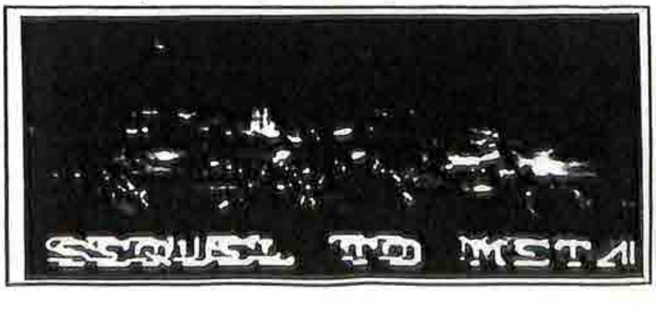
Multi-cartridge



Door: Frank Loots. Door de enorme vraag naar geheugenuitbreidingen is de stichting Code op het idee gekomen om er zelf één te gaan maken met maximaal 1024 kilobytes en ook nog eens een ingebouwde ramdisk en printerbuffer. Deze multi-cartridge maakt het mogelijk om iedere MSX-computer meer geheugen te geven, er een ramdisk op te installeren en ook nog eens een printerbuffer te gebruiken. Geheugen dat niet voor het ene gedeelte wordt gebruikt wordt weer wel voor het andere gedeelte gebruikt; een praktische manier van geheugengebruik dus. Nog een voordeel van deze multi-cartridge is dat zowel de printerbuffer als de ramdisk en de geheugenuitbreiding werken op alle computers, dus ook op een MSX-1 (mits er een diskrom aanwezig is). Instellingen die zijn gemaakt worden bewaard m.b.v. het oplaadbare back-up-batterijtje dat zich automatisch oplaadt wanneer de computer aan staat. De prijs van de MCR is inclusief 256 Kilobytes F499,-. Voor iedere 256 Kylobytes meer wordt de prijs F80,- hoger en daar komen dan ook nog eens de vaste kosten van F40,- bij. Voor meer informatie: Stichting CODE, Postbus 74, 5374 ZH, Schaijk.

DASH!

Je hebt er in het voorwoord al iets over kunnen lezen; DASH! is de naam van het nieuwe MSX-Engine-Diskmagazine dat boordevol staat met prachtige demo's, pre-releases van nieuwe spellen en belangrijke informatie. (Hieronder alvast een klein voorproefje....). Een abonnement op DASH! kan je krijgen door, als je lid bent, het aantal nog te ontvangen nummers van MSX-Engine x F2,= over te maken op onze giro- of bankrekening. Waarom deze ingewikkelde regeling? Wel, het scheelt ons (en jou dus ook) aanzienlijk veel geld als we de DASH!-disks tegelijkertijd met de Engine zelf verspreiden. Als je geen lid bent, of je wilt na het aflopen van de MSX-Engine-termijn alleen nog maar DASH!-disks ontvangen, dan kost een DASH!- abonnement F23,=. DASH! is alleen leverbaar op DS-diskettes!



WINNAARS

Dan volgt hier de bekendmaking van de winnaars van de demo-wedstrijd......:

1. De eerste prijs, een gratis exemplaar van Turbo- Composer V1.0, is gewonnen door Twinsoft uit Ede met zijn Crackbird-FM-demo.

2. De tweede prijs, vier extra credits, is gewonnen door Codeline uit Maastricht met Round-a-bout-Codeline's.

3. De derde prijs, twee extra credits, is gewonnen door Future-Soft uit Leerdam, met Acheron.

Alle inzenders ontvangen zo spoedig mogelijk bericht!

PREVIEWS! VERVOLG (II)

MSX turbo R

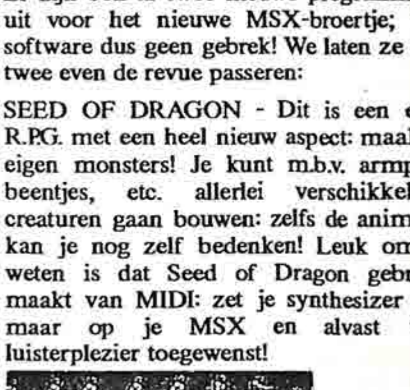
Door: Loek van Kooten. Je kon er in de vorige Engine (Sept./Okt.) al het één en ander over lezen, maar in dit artikel staat dan echt ALLES (nou ja...bijna alles) over de nieuwe MSX-Turbo-R. Wat het meest opvalt aan deze machine is de nieuwe extra processor: de R800 (16-bits!) die draait op maar liefst 28.6364MHz! Daarnaast hebben we nog steeds de oude Z80A (3.579545MHz). Gaan we verder naar de grafische mogelijkheden: deze zijn exact gelijk aan die van de MSX-2+ (dus: 19.268 kleuren, 12 screens, etc.). De MSX-Turbo-R bevat heel wat ROM's; zo vinden we hier de gewone BASIC, Disk-BASIC V1.0 en V2.0, de Kanji en JIS-ROM's, FM-PAC-BASIC en MSX-DOS V1.0+V2.0. Heel opvallend is de standaard 256K RAM die in de Turbo-R zit ingebouwd: naar Japanse maatstaven is dat echt een gigantische hoeveelheid! VRAM: 128K, niets veranderd dus. Wat muziek betreft hebben we ook weer een paar extraatjes, hier komen ze: een PCM-chip voor heuse digitalisaties (!!!) met een 8-bits DA/AD-converter (we krijgen dus 8-bits-samples), en....een echte microfoon om zelf je eigen samples te maken! (Dat kan o.a. vanuit BASIC met CALL PCMREC, de samples worden dan in het VRAM opgeslagen...). De aansluitingen zijn precies hetzelfde, met dien verstande dat het vanaf nu helaas onmogelijk is om nog een data-recorder te gebruiken

Bij een snelheidstestje dat uitgevoerd werd op een MSX-2+, een MSX-Turbo-R, een PC (Z80), een andere PC (V30) en nóg een andere PC (80386) eindigde de Turbo-R dan wel niet als eerste, maar wel als tweede! De PC met de 80386-processor was nog ongeveer 150% sneller als ons MSX-je, maar misschien is het leuk om te weten dat de Turbo-R wel eventjes 550% sneller was dan onze "oude" MSX-2+! (Is dat Turbo of niet?)

Panasonic levert bij de Turbo-R ook nog een aantal programma's (tekstverwerker, PCM-sampler, tools) die (waarschijnlijk?) in ROM's gebakken zullen zitten. Deze programma's werken (jaja!) met windows en pull-down-menu's.

Er zijn ook al twee nieuwe programma's uit voor het nieuwe MSX-broertje; aan software dus geen gebrek! We laten ze alle twee even de revue passeren:

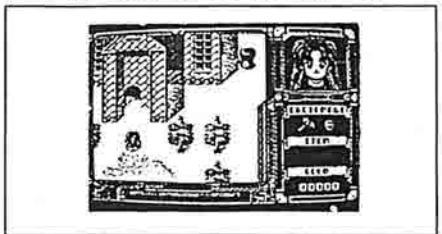
SEED OF DRAGON - Dit is een echt R.P.G. met een heel nieuw aspect: maak je eigen monsters! Je kunt m.b.v. armpjes, beentjes, etc. allerlei verschikkelijke creaturen gaan bouwen: zelfs de animatie kan je nog zelf bedenken! Leuk om te weten is dat Seed of Dragon gebruik maakt van MIDI: zet je synthesizer dus maar op je MSX en alvast veel luisterplezier toegewenst!





PREVIEWS! VERVOLG (III)

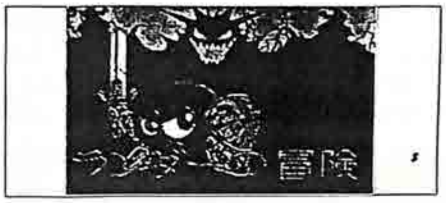
FRAY - Fray is een Role Playing Game (want daar zijn ze in Japan verzot op!) en doet op het eerste gezicht wat Xak- achtig aan. Ook hier weer een klein plaatje:



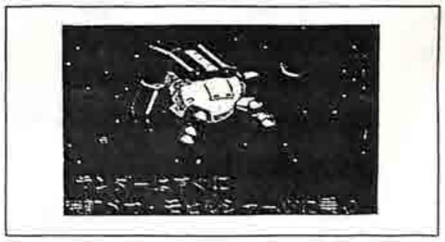
De Panasonic FS-A1ST MSX-Turbo-R gaat in Nederland (via MSX-Centrum) zo'n F1275,= kosten. Zorg dat je 'em zo snel mogelijk hebt, want we hebben uit Japan vernomen dat dit dé MSX wordt voor - in ieder geval - de komende drie jaar.

RANDAR III

Door: Loek van Kooten. Randar III is, zoals je misschien zelf wel had kunnen beredeneren, het vervolg op Randar II. Randar I is, vreemd genoeg, nooit uitgekomen in de BeNeLux (tenminste, ik hem nog nooit gezien). De maker van de Randar-trilogie is Compile en het is nu 'es geen ren- en schiet-R.P.G.; bijna het hele spel werkt met keuzemenu's. Je bevindt je in het begin van het spel in een ruimteschip en je zwerft daarmee rond door een zonnestelsel waar je verscheidene griezels kunt tegenkomen. Bij het verslaan van zo'n griezel ontvang



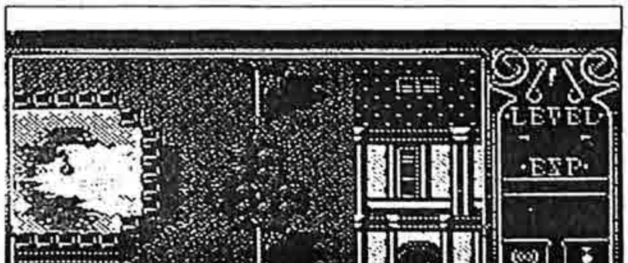
je Experience-points die je later weer kunt omzetten in goudstukken waarmee je verschillende wapens en items kunt kopen. Dat gebeurt op de verschillende in het zonnestelsel aanwezige planeten. Je kunt ook nog de planeet zelf verkennen: dungeons, schatkisten, monsters, awel, de bekende R.P.G.-ingrediënten zijn allemaal weer verwerkt. Ben je op alle planeten geweest dan heb je wel genoeg ervaring



en dan kan je je gaan uitleven op het zonnestelsel- eindmonster. Heb je die eenmaal verslagen, dan mag je naar het volgende zonnestelsel toe met allemaal nieuwe planeetjes....zeer verslavend! Randar III kost bij ons slechts F139,=....



XAK II



Door: Loek van Kooten. We hadden er op de beurs in Zandvoort al het één en ander over gehoord, maar het blijkt dan toch echt waar te zijn: Xak II komt uit! Voor degenen die Xak niet kennen even een korte uitleg: Xak is (hoe kan het ook anders) een R.P.G. van Micro Cabin dat als eerste MSX-spel met FM-PAC en PSG tegelijkertijd werkte. Bij Micro Cabin beschikt men voor enige tienduizenden guldens aan professionele audio-apparatuur en met behulp daarvan is het de programmeurs van Xak gelukt om zulke mooie muziek te maken dat die tot nu toe nog nooit overtroffen is, en dat zegt wat, want Xak is er al een tijdje! Ik, en ik denk met mij nog een heleboel mede-MSX-ers, kijk in ieder geval reikhalzend uit naar de nieuwe Xak. De prijs is bij ons slechts F149,=, dus daarvoor hoef je het niet te laten! Binnenkort een review......

ELITE

Door: Loek van Kooten. Dat wij achterliepen op Japan, okey, maar dat ze in Japan ook achterliepen op ons? Nee, dat had ik niet gedacht. Mag ik jullie dit gloednieuwe spel introduceren: Elite, Coming Soon in Japan, volgens de nieuwe MSX-Magazine. Toch is dit goed nieuws.....men is in Japan dus toch wel geïnteresseerd in Europese software, ook al komt ze dan uit 1987......(Je kunt Elite bij ons bestellen voor de aantrekkelijke prijs van F149,=....inclusief Nederlandse handleiding...)



Notice

Op het etiketje voorop het plastic zakje waarin deze Engine verstuurd is staat bij "Nummer" de nummers die je in deze abonnementsperiode al gekregen hebt en nog zult krijgen. Staat er bijvoorbeeld zoiets als "02-07" dan is dit je eerste Engine (nummer 2) en krijg je nummer 3 t/m 7 dus nog van ons. Als het zo is dat je adres of naam verkeerd vermeld staat op het etiketje, stuur ons dan even een briefje (telefonisch mag natuurlijk ook), dan staat het er de volgende keer wel goed op.

PROGRAMMEERWEDSTRIJD

MSX-Engine organiseert een fantastische programmeerwedstrijd waarmee grote prijzen te winnen zijn! Let op:

1e PRIJS: Gratis jaarabonnement op MSX-Engine en DASH!, een gratis exemplaar van Turbo-Composer V2.0 en 30 diskettes t.w.v. F100,=

2e PRIJS: Gratis exemplaar van Turbo-Composer V2.0 en 30 diskettes t.w.v. F60,=

3e PRIJS: Gratis exemplaar van Turbo-Composer V2.0 t.w.v. F30,=

Maak een programma, een utility, een spel, maakt niet uit wat, dat uitgelist kan worden (machinetaalprogrammeurs opgelet, vanuit BASIC inpoken dus!). Stuur een diskette met een uitdraai van de listing of een ASCII-file van de listing naar de redaktie. Alle inzendingen blijven eigendom van de MSX- Engine-redaktie en alle MSX-Engine-medewerkers zijn uitgesloten van deelname. Ook niet MSX-Engine-leden mogen meedoen, dus: we verwachten van elke lezer tenminste één inzending!

- Sluitingsdatum 1 maart 1991 -

ZANDVOORT '90

Hier dan even een klein verslagje van de beurs die op zaterdag 22 september gehouden werd in Zandvoort.....:

De belangstelling voor deze beurs was groot, groter dan vorig jaar, en zelfs zo groot dat de stands niet meer in één gebouw konden worden gepropt: er waren twee gebouwen afgehuurd voor de beurs. Misschien was het beter geweest als de organisatie één grote ruimte had afgehuurd i.p.v. twee kleine ruimtes want het heen en weer lopen van het ene gebouw naar het andere was niet echt een succes, vooral niet als het hard regende....

Wat was er allemaal voor nieuws te zien.....wel, daar was de Multi-cartridge van Code, het programma Sound - tracker van de F.A.C., en natuurlijk de op dat moment nieuwste Konami, Solid Snake, en op sommige stands zelfs Dragonslayer VI.....

Op de dag in Zandvoort werd de fusie tussen de Software Club en de Futurist definitief bekend gemaakt en we hadden ons zaaltje dan ook behangen met diverse posters waarop dit met grote koppen geschreven stond. We hadden een hele mooie primeur: als eerste van Europa demonstreerden we MIDI op MSX en het geluid dat via een MSX naar een Roland MT-32 ging was echt geweldig: dames en heren, ik tel tot drie, en bij drie gooit u allen tegelijkertijd uw FM-PAC en muziek-module in de prullenbak......Helaas hadden we, zoals we wel hadden aangekondigd, MIDIsaurus niet, want die kwam niet meer op tijd aan uit Japan; daarom heeft Stefan Danes er zelf maar eentje geschreven........

Ook waren bij ons Solid Snake en Dragonslayer VI te zien en.....te spelen! De zaal was daarom zo nu en dan aardig vol en de hitte steeg dan ook recht evenredig met het aantal in de zaal aanwezige mensen. Een ding had beter gekund: volgende keer geen twee, maar één versterker, en het bekende knopje gaat dan niet verder dan het getal twee (en niet niet verder dan maximum....).

Complimenten aan de organisatie en tot in de lente bij Tilburg '91!

ARC

Ingezonden door: Jan-Willen van Helden, Ramon Gaasbeek en Ruud Gelissen. Van Cas Cremers hebben we inmiddels gehoord waarover het Nederlandse spel ARC precies gaat: de bedoeling is om een vijandelijke basis te vernietigen met behulp van een robot. Het verhaal speelt zo rond 6000 op de planeet Delmos in "a galaxy far away...". De producent Checkmark wist ons te zeggen dat ARC meer dan 200 velden (sectors) bevat (en dat is meer dan Metal Gear...) en dat het spel ook nog eens met FM-PAC werkt. ARC wordt geleverd op 3 diskettes en je krijgt er nog een ROM-cartridge bij die dient als beveiliging en die, naar zeggen van Checkmark, onkraakbaar moet zijn (Zeiden die Japanners dat toen ook niet bij dat spel, SD-Snatcher?). ARC wordt rond [illegible] november definitief gereleased.

(Red.: in nummer 3 van de Engine is er hopelijk een bespreking van ARC te vinden, will be continued....).

Disc-station 16a

Door: Frank Loots



Dit keer niet zo'n grote disc-station met een stuk of acht demo's zoals we gewend zijn, maar een kleintje. Er staan slechts drie programma's op de disk en deze stellen, ook al zitten er dan demo's van Sony en Compile bij, niet zo bijster veel voor.

Het eerste programma is alleen speelbaar voor de enkeling die Japans kent, want meteen al werd ik overspoeld met Japanse teksten waar ik niets van begreep. Het enige wat ik hoefde te doen was een aantal vragen beantwoorden met Yes of No (gelukkig, toch nog wat Engels) terwijl er rechts in het beeld een mooie jongedame was getekend. Ik denk dat het weer eens de bedoeling was om haar uit te kleden, want daar zijn de Japanners nogal gek op de laatste tijd geloof ik. Het ontkleden van de dame (als dat tenminste de bedoeling was) is me echter nog niet gelukt vanwege het Japans en het beantwoorden van de vragen zal dus gewoon op de gok moeten gebeuren.

De volgende demo is iets wat we nog niet gezien hebben op de disc-station: een MSX-2+-only, hoewel ik moet zeggen dat ik niet veel facetten van de 2+ belicht heb gezien. De demo is een demonstratie van het programma Graphsaurus waarmee tekeningen en animaties gemaakt kunnen worden. In deze demo een soort tekenfilmpje waarin een dinosaurus heerlijk bezig is een dorpje te roosteren. Opeens komt er een vliegtuigje aan en schiet het dinosaurusje zomaar dood. De bruut. Hierna begint het hele gezeur gewoon weer opnieuw. Voor een demo van Sony had ik toch wel iets meer verwacht.

De laatste demo is dan toch wel de leukste. Een demo van Compile's nieuwste spel: Randar III. In de demo geven ze je alvast een leuk voorproefje van het spel zelf. Doorzettingsvermogen is bij de opvolger van Randar II echter wel vereist; (opnieuw) vanwege het vele Japans.

Ik kan je al wel vast vertellen dat Disc-station 17 er een stuk mooier uitziet: ik heb de screen-shots in ieder geval al gezien!

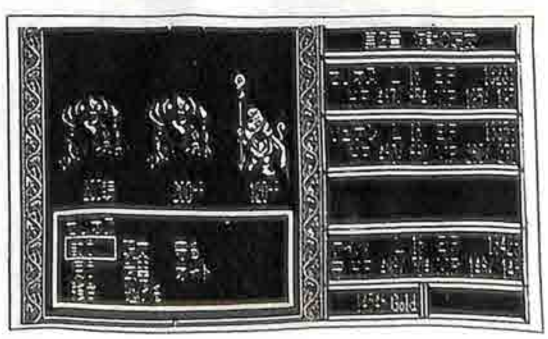
Sounds: O**
Graphics: O*
Spelkw.: -----
Score: -----
Merk: Compile
Formaat: 2 DS Disks (Disc-station 16a+b)
Prijs: F35,=

DRAGONSLAYER VI

Door: Falco Dam & Edwin van Gimpel

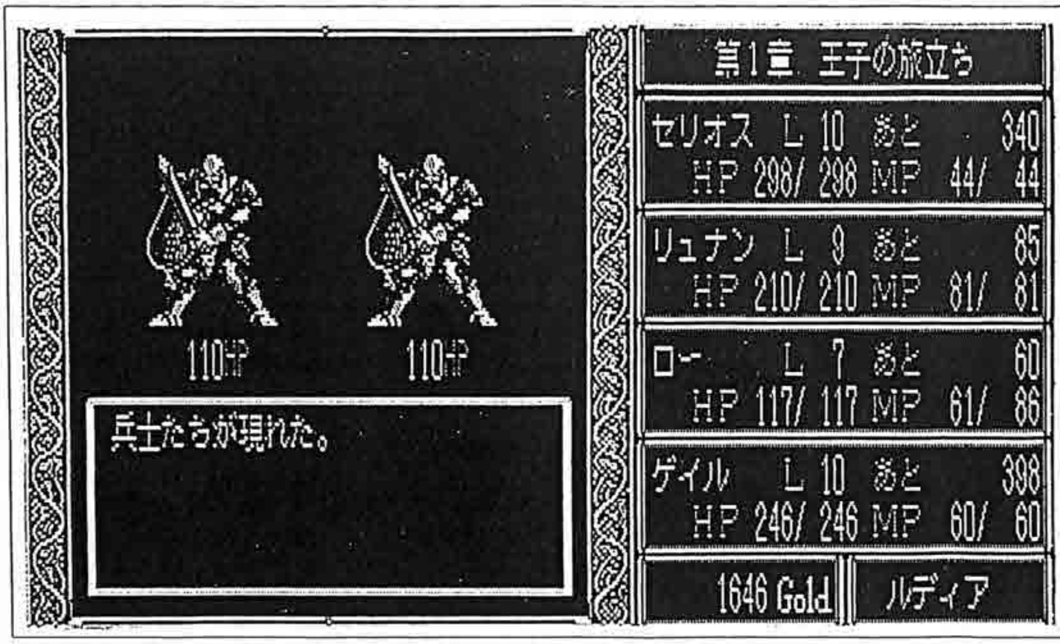
"Alsjeblieft, hier heb je een review van Edwin over Dragonslayer 6 dat te kort is," kwam 'ie naar me toe lopen. Goed, ik voegde er een stuk bij en leverde het weer in. "Ja, veel te kort. Dit zijn nog geen 3000 woorden en het moeten er 9000 worden," aldus hoofdredacteur Loek van Kooten. Ik reken dan wel niet in woorden, maar ik kon er wel uit begrijpen, dat het review 3 keer zo lang moest worden. En ja hoor, nog diezelfde avond belde hij mij op: "Sorry, ik heb een rekenfoutje gemaakt. Het review hoeft maar 1500 woorden te zijn, dus wis de rest maar." De volgende dag: "Hoi, heb je het review af?" "Ja, het is nu in orde, 1500 woorden." "1500??!! Zei ik 1500 gisteren?? Oh, sorry, het moesten er 3000 zijn".....

Stel je voor: je bent de graaf van een klein eilandje, ergens in een fantasie wereld. Je bent wat aan het stoeien met de plaatselijke monsters tot je



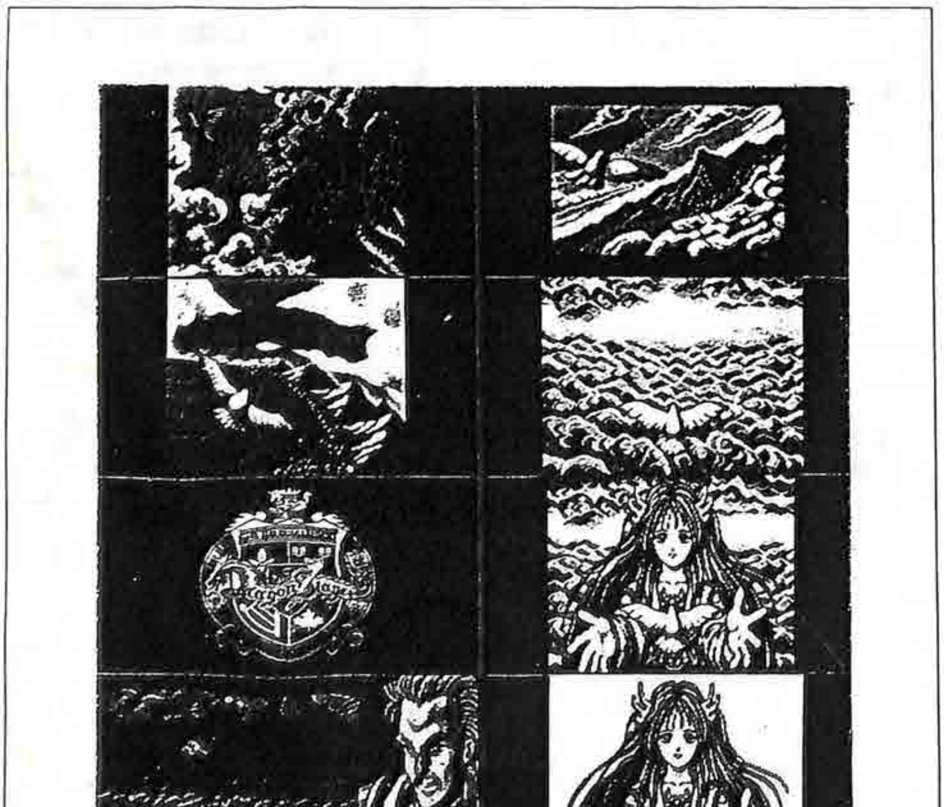
DRAGONSLAYER VI (II)

op een bepaald moment (bijna) de pijp uit gaat. Je komt je terug in je eigen dorp en wordt in bed gestopt. Net als je lekker ligt te dromen, word je gewekt door je hofmagiër.....blijkt de buurman met zijn leger je land binnen gevallen te zijn. Vlug word je naar een geheime deur geleid vanwaar je nog net kunt zien hoe jouw leger de pan in wordt gehakt. Dit zijn zo'n beetje de eerste tien minuten van het nieuwe spel van Falcom; Dragonslayer, The Legend of Heroes, ofwel Dragonslayer VI. Maar waar is deel V??? Ik weet het niet, in Japan weten ze het niet en ik betwijfel of ze het bij Falcom weten.



Joepie!!! Dragonslayer VI maakt voor de muziek gebruik van de FM-PAC!! Jawel, Falcom is de FM-PAC eindelijk helemaal gaan gebruiken: voor de SRAM en de muziek. En hoe!! De muziek is schitterend. Het doet een beetje klassiek aan en het lijkt wel wat op Rune Worth van T&E Soft, maar dan wel wat mooier. De muziekstukken zijn lekker lang en gaan zeker niet snel vervelen.

De demo begint met een lange tekst op een (ja, sorry hoor) belachelijke sterrenhemel, maar daarna kun je genieten van de prachtige plaatjes. Hier volg je een duif, die langs andere helden vliegt die je later zullen gaan vergezellen.

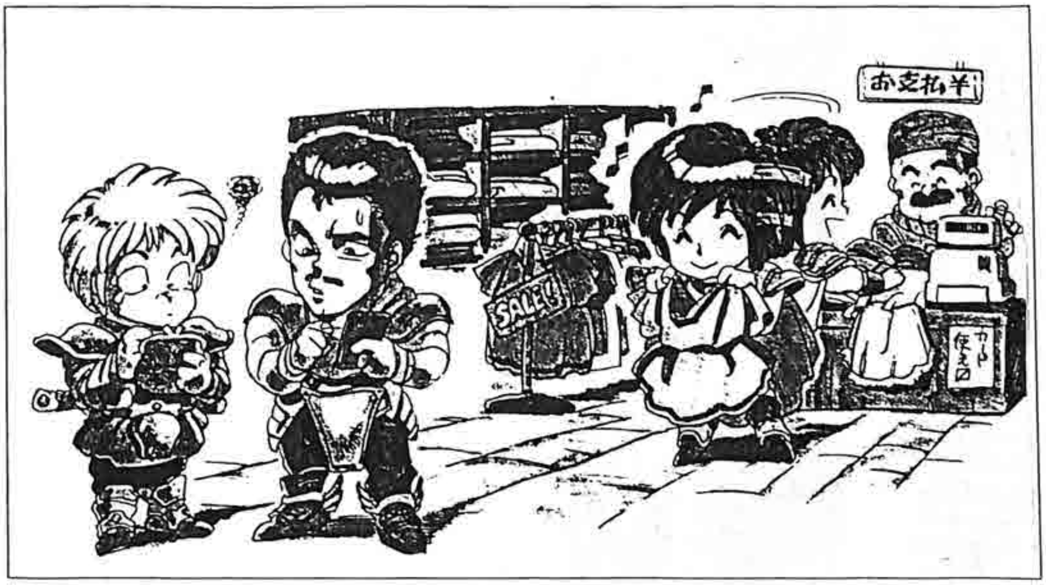


De tekeningen zijn uiteraard van superieure kwaliteit, zoals we van Falcom gewend zijn. Het heeft wel wat weg van de eind-demo van Ys III. Na de demo kun je het spel inladen, een data-disk aanmaken of een gesavede spelsituatie inladen.

Dragonslayer VI is een RPG dat totaal niet lijkt op zijn voorgangers, zoals Xanadu en Romancia. Buiten het feit dat dit MSX1-spellen zijn en Dragonslayer 6 een MSX2-spel is, kijk je bij The Legend of Heroes vanuit een vogelvlucht-perspectief (bird-view), net zoals bij Ys I en II, en speel je niet met één drakenslager, maar op den duur zelfs met 4 drakenslagers. Deze zul je dan wel eerst bij elkaar moeten zoeken.

Als je aan het begin van het spel door de uitgang van de stad wilt word je meegenomen door een ventje dat je naar een andere uitgang brengt. Je gaat de stad weer in en er staat wéér iemand anders op je te wachten die je meeneemt naar zijn huis. (Mag je ook nog iets zelf doen?). In ieder geval krijg je weer een gezonde lap krabbels en mag je gaan slapen. Als je wakker wordt, klinkt er ineens een ander muziekje , krijg je snel wat items in je handen gestopt en word je net op tijd achter een deur gestopt als het huis wordt binnengevallen door keizerlijke troepen. Dan ga je (word je gebracht dus) naar een grot in de buurt, alwaar je enige monsters mag doden voor je de uitgang vindt. Dit vechten gaat volgens het systeem van Crimson; je krijgt een aantal vijanden in het scherm met daarboven hun Hit Points. Je kunt zelf kiezen wie je aanvalt (de tweede "je" is onderwerp, even voor de duidelijkheid). Dat kun je dan weer op 2

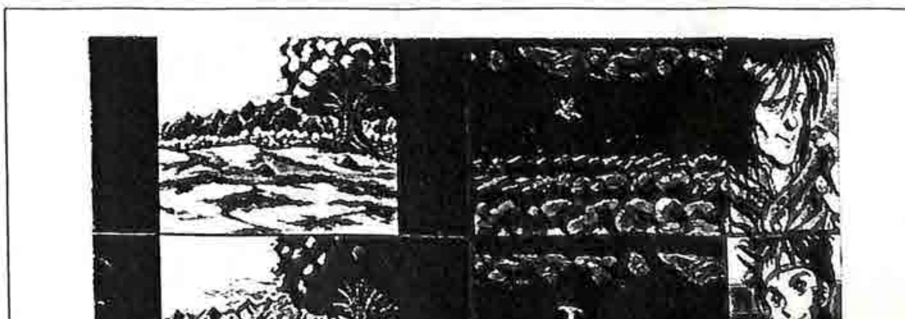
DRAGONSLAYER VI (III)



manieren doen: hakken en magie, linksboven is hakken en middenboven is magie. De onderste optie is wegrennen. Dat lukt altijd, maar het is wel zaak om snel de andere kant op te rennen, anders krijg je hetzelfde beestje weer. Ook kan het voorkomen, dat je ingesloten wordt. Dan zul je de beestjes wel moeten doden. Elke keer als jij geweest bent mogen de vijanden allemaal een keer slaan. Dit doen ze echter lang niet altijd en soms missen ze zelfs. Je hebt ook van die irritante beestjes die onderwijl een Heal Potion nemen. Leuk, dan kun je weer helemaal opnieuw beginnen met verslaan. Minder gezellig is het ook als ze twee keer gaan slaan. Er zijn ook nog tal van andere opties voor items en zo. Ik weet nog lang niet wat ze allemaal doen, daar moet je zelf maar achter komen. In de grot is het licht-item (het bovenste item) wel handig. Nu kun je namelijk het grootste deel van de grot zien. In deze grot ligt trouwens ook nog een heal-item in een schatkist. Als je eenmaal de uitgang van de grot hebt gevonden, kom je al snel bij een ander dorp. Hier ingegaan word je weer meegenomen en door de koning de cel in gegooid. Geen nood, als je eventjes wacht komt er vanzelf iemand om je te bevrijden en dit is dan meteen je tweede drakenslager. Helaas moet je de andere gevangenen achterlaten. Door een geheime deur word je naar een verzetsstrijder gebracht, die direct de tafel over de deur schuift. In het dorp zijn twee uitgangen waarvan je er slechts één uit mag; de bovenste. In het dorpje rechts op het eiland word je weer (ja, weer) meegenomen naar een kelder, waar zich 2 personen bevinden, Aron en Sonja. Je krijgt (natuurlijk) weer een lap spijkerschrift over je heen en je mag gaan slapen (sterker nog, je moet gaan slapen). Nu kun je, als je je de moeite getroost hebt nog wat monsters te verslaan om geld te verdienen, in het andere dorp items en wapens kopen. Je tweede drakenslager heeft deze wapens meestal al, dus je hoeft ze alleen maar voor jezelf te kopen. Je kunt dan ook de onderste uitgang uit. Dan kom je in weer een ander dorp, waar je van een aardige opa gratis spreuken krijgt. Ok, het gebruik kost je wel Magic Points, maar de spreuken zelf zijn gratis. Sommige huisjes (de meeste, eigenlijk) worden bewaakt en mag je niet in. Jammer, want daar liggen wel interessant ogende trappen....

Ja, en zo gaat het spel nog wel een tijdje verder. Ik ga niet het hele spel uitleggen, maar bedenk: als je hier bent, ben je op ongeveer een tiende of nog minder van het spel. Dragonslayer is namelijk aardig groot. Mag ook wel, voor 5 diskettes. Er zijn 6 eilanden en op ieder eiland zitten een aantal tussen-monsters en een hoofdmonster. Om daarbij te komen of anders wel om hem te verslaan, zul je eerst heel wat zoekacties moeten plegen naar sleutels, schatkisten, ventjes die je een één of ander onmisbaar item geven enzovoort enzovoort. Ondanks het vele Japans is het spel best te spelen. Het is uiteraard wel iets moeilijker dan Ys 3 en ik gok ongeveer





DRAGONSLAYER VI (IV)

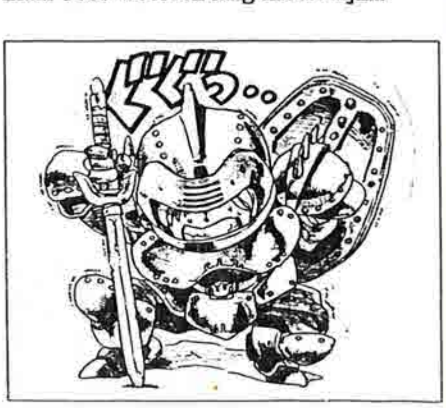
even moeilijk als Ys 2. Behalve tegen monsters vechten, kun je ook een potje Othello spelen (Pas op, de computer speelt aardig goed!!). Je moet torens doorzoeken en nog veel meer van die dingen doen die je in een Role Playing Game kan verwachten.

The Legend of Heroes is een tot in de puntjes verzorgd spel. Het heeft laad- en saveopties op disk en in SRAM. Het kan in ieder geval niet gebeuren dat als je dood gaat je je ineens herinnert dat je nog niet gesaved had en daarom weer helemaal opnieuw kunt beginnen. Als je na je dood de tweede optie kiest, kom je weer precies terug op de plek waar je dood ging, maar dan wel met volle Hit Points. Wat wel lastig is, is dat er geen grafische weergave van items is, maar alleen wat Japans gekriebel. Het duurt dus even voordat je hebt uitgevonden wat wat doet. In de gebruikelijke koffer zit natuurlijk ook weer de nodige papiertroep, de handleiding (geen Nederlandse handleiding, slordig zeg! (ook geen Engelse trouwens)), een monster manual, waar je alle monsters in terug kunt vinden en een stuk of wat foldertjes met aanbiedingen van sleutelhangers, CD's, T-shirts, handdoeken, plaatjes en posters van alle computerspellen van Falcom (Ik wil een Dragonslayer-I-T-shirt!!). Al met al een zeer goed spel, maar wel alleen voor de liefhebbers !!. Ik vind persoonlijk dat er een beetje te veel monsters rondlopen. Als je eerst 28 beestjes moet verslaan (c.q. ontwijken) om bij een dorp te komen, begint dat toch ook wel een beetje te vervelen, maar misschien ligt het wel aan ons omdat we het spel te traag spelen, de Japanse aanwijzingen niet begrijpend.



Tja, eigenwijs zijn ze dan ook nog, die recensisten: wat blijkt? Dit stukje wat je nu aan het lezen bent was, als ik dit hier niet neergetypt had, leeg geweest, een witte leegte. Waarom? Omdat het review te weinig woorden bevatte......ga je schamen Falco, in een heel klein hoekje! Jij zou toch moeten weten dat het review geen 3000, maar 3085 woorden lang moest zijn!!!





Sounds: O***
Graphics: O**+
Spelkw.: O**+
Score: 2x(8+7.5+2x7.5)=62
Merk: Falcom
Formaat: 5 DS Disks
Prijs: F149,=

Lovako's Programmeercursus

Deel II

Door: Falco Dam

Welkom bij het tweede deel van de programmeercursus in de MSX-Engine. Vorige keer leerden we hoe we de VDP-registers m.b.v. de OUT-poorten konden veranderen. Ik heb een lijstje opgemaakt van (volgens mij) de belangrijkste VDP-registers:

Reg.	Bits	Functie
0	5	Vertical line interrupt enable
0	4	Horizontal line interrupt enable
1	6	Display enable (1=enable)
2	6-0	Bit 16-10 schermtabel-adres (pagina-wisseling!)
8	1	Sprite disable (1=geen sprites)
9	3	Interlace mode (1=interlace)
9	2	NTSC/PAL switch (1=PAL)
15	3-0	Status-register nummer
16	3-0	Kleurnummer voor paletteregister
17	5-0	Programma-register nummer
18	7-4	Vertical adjust
18	3-0	Horizontal adjust
19	7-0	Line number of line interrupt

Alle hier beschreven registers zullen we in de loop van de cursus gaan behandelen. Daarna zullen we verder gaan met de BDOS (het disk-besturings-systeem), de FM-pac etc...

We beginnen dan maar met pagina-wisseling. De display-pagina wordt geregeld via register 2. Voor screen 5 geldt dan: pag. 0; reg. 2=31, pag. 1; reg. 2=63, pag. 2; reg. 2=95, pag. 3; reg. 2=127. Bij copiëer-instructies kun je de lees- en schrijfpagina instellen, zoals je zo meteen zult zien.

Het palette-register. Dat is niet zo moeilijk: je stelt op register 16 de gewenste kleur in en daarna OUT je 2 waarden naar poort 9AH (=(0007H)+2). Byte #1: bit 7-4 Rood, bit 3-0 Blauw, byte #2: bit 3-0 Groen. Nadat je 2 bytes verzonden hebt, wordt automatisch het kleurnummer verhoogd, dus je kunt de waarden achter elkaar wegschrijven. Daarvoor hebben we in machinetaal de handige instructie OTIR.

We hebben ook nog de programma-registers van de VDP. Hiermee kun je de VDP als een echte processor programmeren. Deze registers zien er als volgt uit:

Reg.		
32	SX	laagste 8 bits bron x
33	SX	hoogste bit bron x (screen6/7)
34	SY	laagste 8 bits bron y
35	SY	2 bits pagina bron
36	DX	laagste 8 bits best. x
37	DX	hoogste bit best. x
38	DY	laagste 8 bits best. y
39	DY	2 bits pagina best.
40	NX	laagste 8 bits lengte x
41	NX	2 hoogste bits lengte x
42	NY	8 laagste bits lengte y
43	NY	2 hoogste bits lengte y
44	COLOR	nog niet van belang
44	ARG	nog niet van belang
45	COM/LO	commando/logische operatie

Commando's:

1111	move byte	CPU>VRAM
1110	move byte	VRAM>CPU
1101	move byte	VRAM>VRAM
1100	move byte	VDP>VRAM
1011	move dot	CPU>VRAM
1010	move dot	VRAM>CPU
1001	move dot	VRAM>VRAM
1000	move dot	VDP>VRAM
0111	line dot	VDP>VRAM
0110	search dot	VRAM>VDP
0101	PSET dot	VDP>VRAM
0100	POINT dot	VRAM>VDP

Logische operaties (de belangrijkste):

0000	geen operatie
0001	AND
0010	OR
0011	XOR
0100	XOR FFH

Met deze commando's gaat een stuk beeld copiëren veel sneller dan met los geVPOKE en geVPEEK en je hebt geen RAM meer als buffer nodig. Daarbij komt ook nog, dat je met machinetaal gewoon door kunt gaan terwijl de VDP aan het copiëren is. Je vult eerst de goede coördinaten in en je geeft als laatste de opdracht.

We kunnen echter deze registers ook via een aparte OUT-poort aansturen, nl. OUT-poort 9BH (=(0007H)+3). We moeten dan eerst het nummer van het eerste register aangeven, en wel in VDP-

```
DI
LD A,(0007H)
INC A              Commando-poort
```

Deel II VERVOLG (II)

register 17 (=11H). Daarna kunnen we gewoon op volgorde de waarden via OUT-poort 9BH versturen. Als we dus (0,0) tot (255,9) naar (0,10) willen copiëren, dan gaan we als volgt te werk: je ziet, dat we als commando MOVE BYTE VRAM›VRAM (1101) gebruiken zonder lo- gische operatie; dat gaat namelijk het snelst. Je kunt pas weer een nieuwe opdracht geven als de VDP klaar is met de opdracht waar hij mee bezig was. Dit kun je controleren m.b.v. bit 0 van status-register 2. Een MSX2-status- register kun je lezen door op VDP-register 15 het gewenste status-register in te stellen en dan de commando-poort uit te lezen. Een status-register kun je dus niet beschrijven. Na het status-register te hebben uitgelezen, moet je VDP-register 15 weer terugzetten op 0. Een routine die wacht tot de VDP weer een opdracht kan uitvoeren, ziet er dan zo uit (zie hieronder):

```
LD C,A
LD A,20H        Reg. 32
OUT (C),A
LD A,91H        Reg. 17 (11H OR 80H=91H)
OUT (C),A
INC C
INC C           Opdracht schrijf poort
XOR A
OUT (C),A       SX=0
OUT (C),A
OUT (C),A       SY=0
OUT (C),A       Pagina 0
OUT (C),A       DX=0
OUT (C),A
LD B,0AH
OUT (C),B       DY=10
OUT (C),A       Pagina 0
LD B,FFH
OUT (C),B       Lengte X=255
OUT (C),A
LD B,09H
OUT (C),B       Lengte Y=9
OUT (C),A
OUT (C),A
OUT (C),A
LD A,D0H
OUT (C),A       Commando/logische op.
EI
RET
```

```
        LD HL,(0006H)
        INC L           (0006H)+1, Voor lezen
        INC H           (0007H)+1, Voor schrijven
CHECK:  LD C,H
        LD A,02H        Status-register 2
        OUT (C),A
        LD A,8FH        Register 15
        OUT (C),A
        LD C,L
        IN A,(C)        Lees status-register
        PUSH AF
        LD C,H
        XOR A           Zet VDP-register 15 weer op 0
        OUT (C),A
        LD A,8FH
        OUT (C),A
        POP AF
        RR A            Bit 0 van A komt in carry-flag
        JR C,CHECK      Bit 0 van A=1 ? Nog niet klaar, controleer nog eens
        RET             Keer anders terug
```

Een lijstje van de belangrijkste status-registers doen we er dan maar meteen bij:

Reg.	Bit(s)	Functie
0	7	Vertical line interrupt (wordt na lezen gereset)
1	0	Horizontal line interrupt (wordt na lezen gereset)
2	6	Vertical retrace timing
2	5	Horizontal retrace timing
2	0	Command executing status (0=ready)

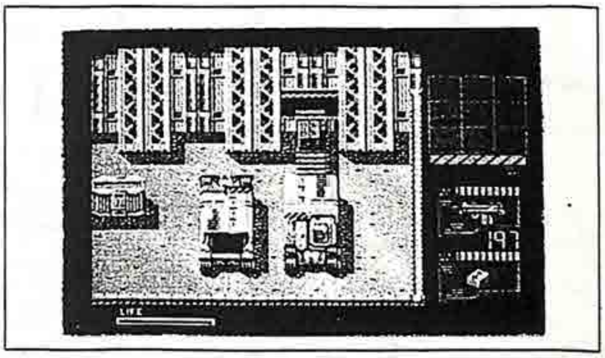
Je weet nu voldoende om bv. een softscroll te maken, die page 1 achter page 0 laat scrollen. Je verhoogt VDP-register 23 elke keer en je copiëert onderaan het beeld telkens een nieuwe regel van pagina 1 af. Bedenk wel, dat je bij de beeld-y-coordinaat wel telkens de inhoud van register 23 moet optellen, immers: register 23 verandert niets aan het VRAM. En vergeet niet dit alles op interrupt-hook FD9FH te zetten. Je kunt de scroll 2 keer zo snel maken door register 23 telkens met 2 te verhogen en 2 regels van page 1 te copieren, je ziet: de scroll blijft soft. Veel succes en tot de volgende keer!

Falco.

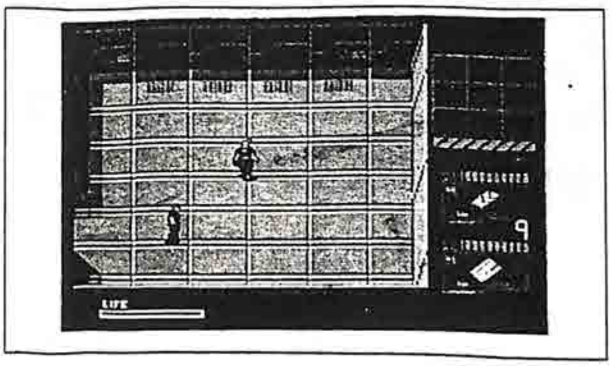
SPELTIPS

SD-SNATCHER: Op de volgende bladzijde de kaart van het spiegelhuis. Je kunt hier precies zien hoe je moet lopen.

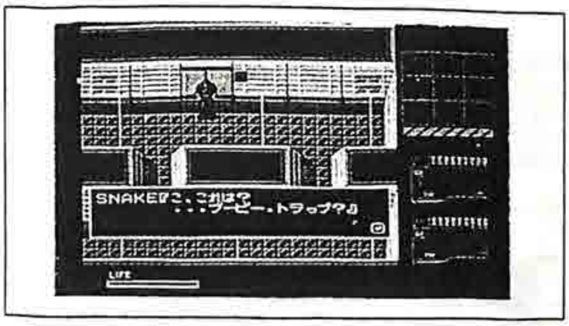
SOLID SNAKE: De tips zijn genummerd in de volgorde zoals je die in het spel zal tegenkomen. Bij iedere tip hoort een screen-shot.



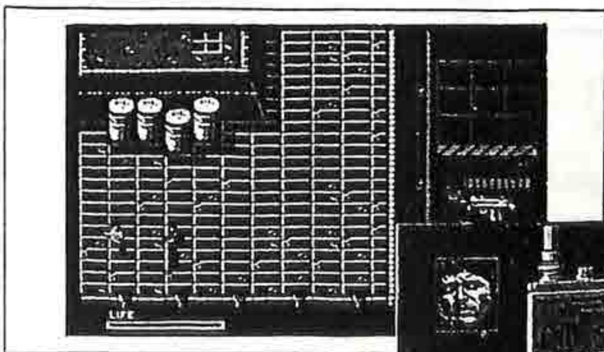
1. Trek een box over je heen om op de lopende band te komen.

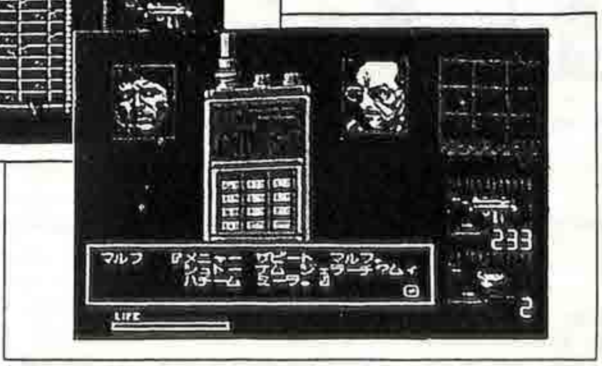


2. In de riolering is een kamer waar je iemand op de muur hoort bonken. Blaas de muur met een p-bomb op en je krijgt van Natasja een nieuwe card.

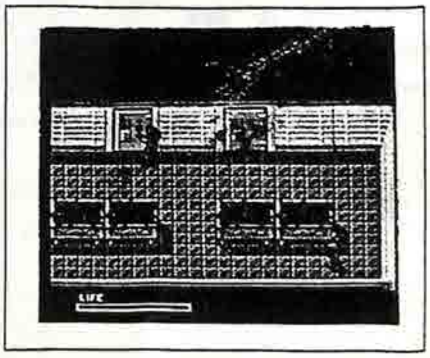


3. De witte lijnen in building 2 kan je kapot maken door er ongeveer 4 keer tegenaan te lopen.

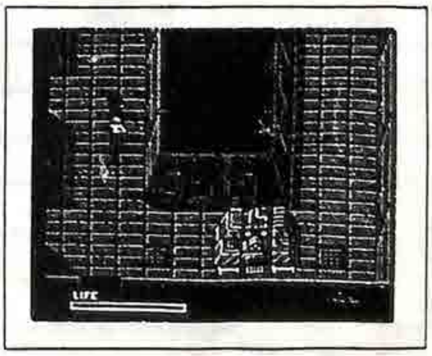




4. De duif kan je vangen met ratio 2. Bel daarna even op 140.51. Nu moet je terug naar het officierenverblijf.



5. Ga hier rechtsonder in de hoek staan. Na enige tijd komt er een officier aan en loopt de dames-W.C. binnen. Wacht tot hij weg is en loop dan achter hem aan.

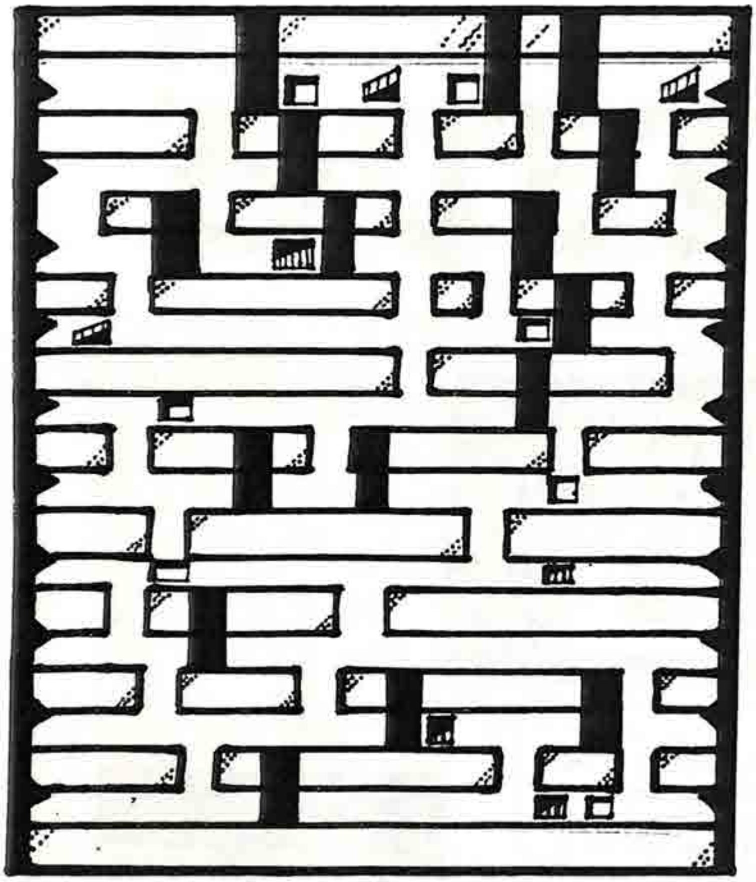


6. De bulldozers bewegen in een vast patroon. Als je ziet hoe ze bewegen kun je zonder problemen langs hen heen sluipen.

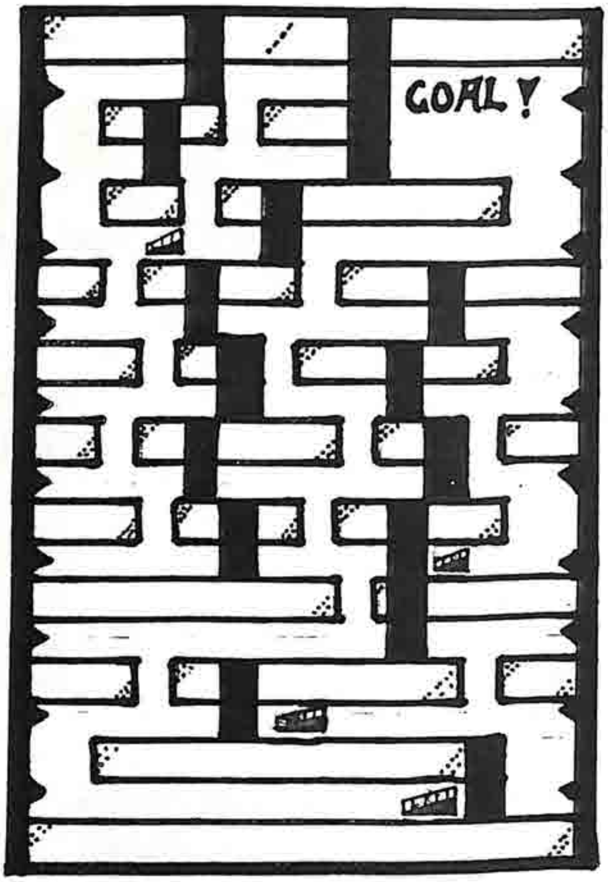
Binnen een korte tijd zul je moeten vliegen, maar hoe dat moet vertellen we de volgende keer. - Wordt vervolgd -

Walter Pothof & Ivo Wubbels.

(Red.: Als je vragen hebt over welk spel dan ook: bij de redactie kan je altijd terecht!!!)

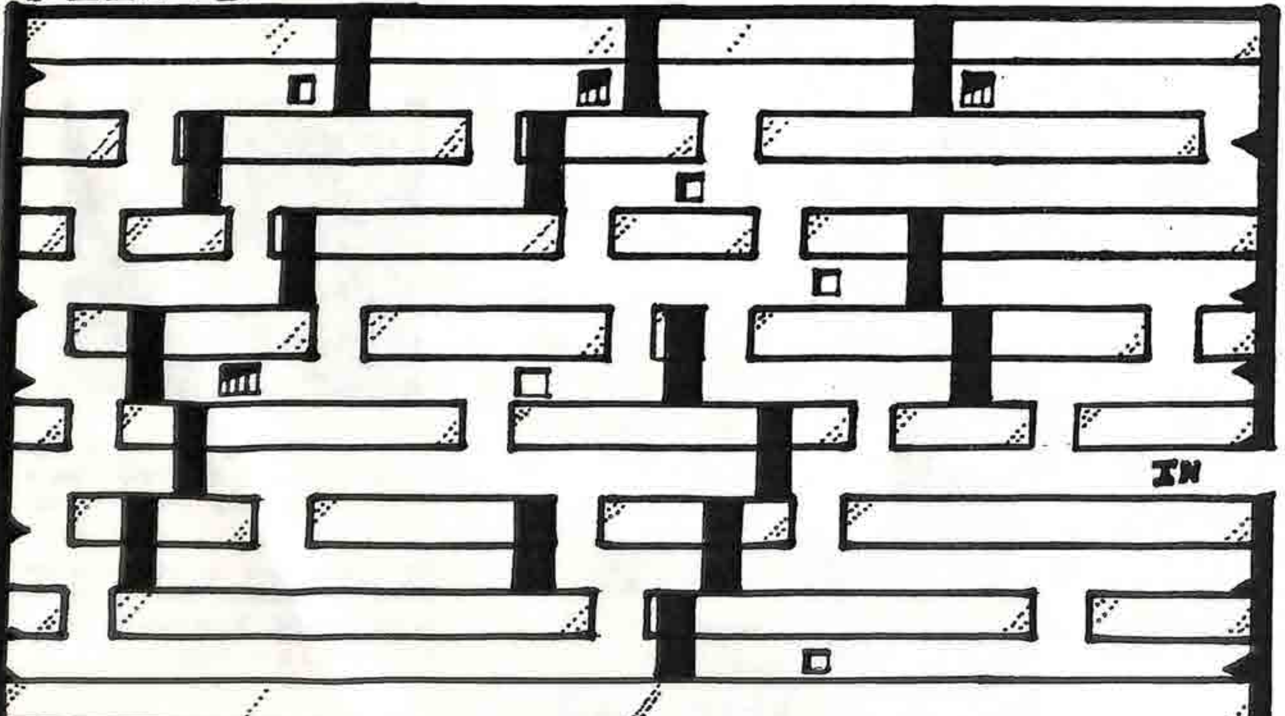


FLOOR 1



FLOOR 2

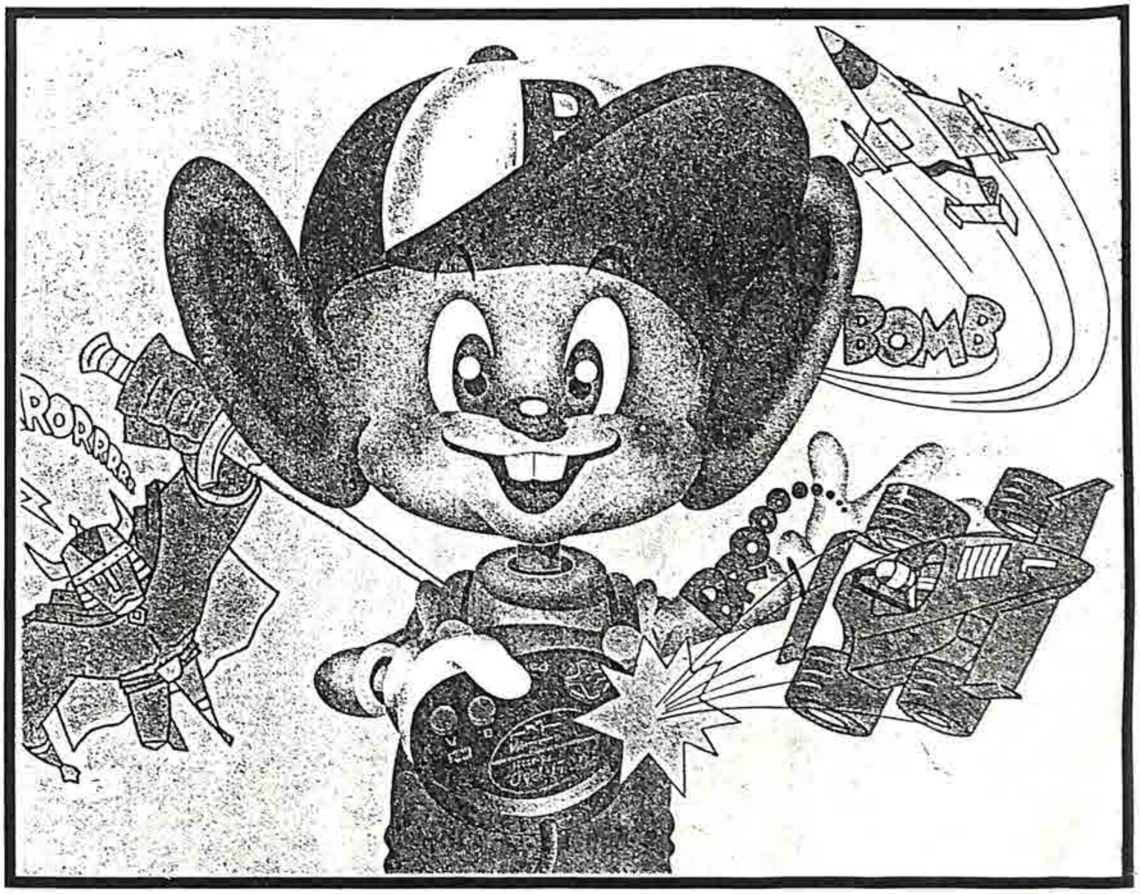
FLOOR 3



BY FRANK LOOTS.

Turbo-Composer V1.0

Door: Loek van Kooten



Altijd blijkt dat er weer wat misgaat tijdens het in elkaar zetten van een nieuw nummer: zo ook deze keer.....de in het voorwoord beloofde screen-shots van het programma zijn mislukt! Dat is jammer, want ze waren vlak voor de dead-line genomen en voor het maken van nieuwe is dus geen tijd meer. Geeft niet, we maken het geheel wel wat fleuriger met wat andere plaatjes....

Turbo-Composer V1.0 is een home-made-product, hetgeen wil zeggen dat het van eigen oer-Hollandse bodem komt! De programmeur is Arno van Harskamp (een oer-Hollandse naam), en het programma zelf wordt uitgebracht door Lovako via MSX-Software-Team, de programmeergroep die nog niet eens zo lang geleden het levenslicht zag. Over de prijs en de verpakking durf ik nog niets te zeggen, want de officiële release laat nog wel even op zich wachten.

Wat is Turbo-Composer? Wel, iedere FM-PAC-eigenaar kent het probleem van het maken van eigen FM-muziek wel: als we in FM-BASIC werken blijkt toch weer vaak dat het geheel flink uit de maat gaat lopen. Nu is er wel een programma op de markt, Synthsaurus van Bit²waarmee je zelf makkelijk FM-PAC-muziek kunt aanmaken, maar ook dit programma schrijft z'n files weg in BASIC zodat ook hier de muziek weer enigszins uit de maat gaat. Tevens heeft FM-BASIC het nadeel dat het praktisch onmogelijk is om het afspelen van de muziek als achtergrondtaak te laten vervullen tijdens bijvoorbeeld een schietspel. Dat is dan ook de reden dat Arno een FM-PAC-Composer heeft geprogrammeerd die alle files in heuse machinetaal wegschrijft.

Er is momenteel een programma van de FAC op de markt waarmee je ook FM-PAC-muziek schijnt te kunnen maken maar ik heb van diverse kanten verhalen gehoord over de grote ongebruikersvriendelijkheid van Sound-Tracker. Wel heeft dit programma weer het voordeel dat het ook de mogelijkheid biedt om de FM-PAC en de Music-Module tegelijkertijd te programmeren.

Ik kan jullie al wel vast verklappen dat er op dit moment al hard gewerkt wordt aan Turbo-Composer V2.0. Met deze up-date is het mogelijk ook stem 0 van de FM-PAC te editen en.....het PSG en de S.C.C. te programmeren. Tegelijkertijd! Met latere up-dates zal het ook mogelijk zijn om Music-Module en MIDI (!) aan te sturen.......

Turbo-Composer werkt met windows, ikonen, displays en het toetsenbord (of de joystick). Je beweegt over het beeld met een pijltje waarmee je de verschillende buttons en knopjes kunt aanklikken en m.b.v. de spatiebalk kan je dit pijltje dan ook nog sneller laten bewegen. Turbo-Composer gebruikt automatisch de ritme-instrumenten van de FM-PAC, zodat we uiteindelijk 6 stemmen overhouden voor de muziek. In het display kunnen we instellen waar de data van elke stem begint. Zo'n data-veld zullen we voortaan een queue noemen; we werken dan dus in totaal met 7 queues. Om een noot in te geven hoef je alleen de desbetreffende toets op het miniklavier linksonder in beeld aan te klikken en daarna nog eventueel de lengte, de registratie of het oktaafnummer te veranderen. Handig is ook het help-menu (F-1): in dit help-menu staan de verschillende lengtes voor alle soorten noten die je kan invoeren; heel handig, aangezien deze lengtes ingegeven moeten worden in seconden! Hebben we op deze manier alle stemmen ingevoerd dan kunnen we de ritme-sectie ingeven; hiervoor zijn ook wat speciale ikoontjes gereserveerd van base-, snare- en nog veel meer soorten drums.

Is alles achter de rug dan drukke men eenvoudig op de start-knop en we krijgen onze eigen compositie in heuse machinetaal te horen! Eventueel kan je dan ook nog de herhaal-optie activeren.

Muziek invoeren met Turbo-Composer gaat, als je alles eenmaal een beetje onder de knie hebt, snel en handig, en het is zeker geen vervelend werk. Turbo-Composer wordt ook door de programmeurs van MSX-Engine zelf gebruikt, en dat zegt toch heel wat, dacht ik zo! Toch is V1.0 nog lang niet perfect, en ik zie dan ook reikhalzend uit naar de tweede versie (die medio december hopelijk af zal zijn....).

Merk: Lovako
Formaat: 1 SS Disk

GAME MACHINE

- HALL OF FAME -

SOFTTOP 10

Plaats	Titel	Maker	Sounds	Graph.	Spelkw	Score1	Score2
1.	Solid Snake	Konami	8.5	8	8	65	63
2.	SD-Snatcher	Konami	8.5	8	8	65	63
3.	Xak	Micro-Cabin	9	7.5	8	65	63
4.	Dragonslayer VI	Falcom	8	7.5	7.5	62	62
5.	Space Manbow	Konami	8.5	8	7.5	63	61
6.	Aleste II	Compile	7.5	7.5	7.5	60	58
7.	Rune Master II	Compile	7.5	7.5	7	58	56
8.	Randar II	Compile	7.5	7.5	7	58	56
9.	Quarth	Konami	7.5	7	7	57	55
10.	Pennant Race II	Konami	7.5	7	7	57	55

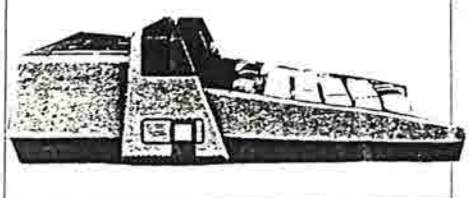
SCORES

Er is nogal wat veranderd in deze rubriek: we hebben alle spellen nog eens herjureerd en een nieuwe beoordelingsmethode verzonnen: een spel wordt beoordeeld op drie punten: Sounds, Graphics en Spelkwaliteit (vanaf nu: So, Gr en Sp). Elk punt krijgt een aantal sterren die kunnen variëren van 0 tot hoger. In de reviews wordt het aantal sterren als volgt aangegeven: O=5, *=1 en +=0.5. De score nu wordt als volgt berekend: Score=2(So+Gr+2Sp). Je ziet: de spelkwaliteit telt extra hard mee! Het geheel wordt met twee vermenigvuldigd om eventuele decimale fracties weg te werken. Krijgen twee spellen per ongeluk dezelfde score dan eindigt het nieuwste spel op de hoogste plaats. Voor elke maand dat een spel in de softtop 10 staat wordt er een punt van de score afgetrokken.

HOUSETOP 3

1.	Konami	31
2.	Compile	15
3.	Micro-Cabin	8

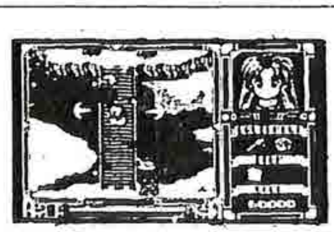
Een nieuwe top-zoveel is de Housetop 3 waarin een lijstje gepresenteerd wordt van de beste softwarehuizen. Van elke titel wordt de score berekent volgens - Pl+11, waarin Pl staat voor Plaats. Staat een titel op de 3e plaats dan krijgt hij dus -3+11=8 punten. Alle scores van de titels van hetzelfde softwarehuis worden nu bij elkaar opgeteld en.....zie hiernaast het resultaat.



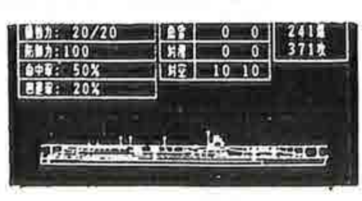
PANASONIC FS-A1ST



SEADS OF DRAGON



FRAY



FLEET COMMANDER

ENGINE-IMPORT

Onderstaande prijzen zijn maximum prijzen. Het teveel betaalde bedrag wordt onmiddelijk teruggestort:

Panasonic FS-A1ST MSX-Turbo-R		F1550,=		
Seads of Dragon	Ribatosoft	F150,=	Turbo-R	2DD
Fray	Microcabin	F130,=	Turbo-R	2DD
Xak II	Microcabin	F150,=	MSX-2	2DD
Dragonslayer VI	Falcom	F145,=	MSX-2	5DD
Solid Snake		- UITVERKOCHT -		
Fleet Commander	ASCII	F150,=	MSX-2	2DD
Alle Disc-Stations	Compile	F35,=	MSX-2	2DD

Info/Bestellingen: 045-224779 (Dirk), -Levertijd maximaal 4 weken-

Eindelijk is het dan zover: een echte goede import-service, zonder wachtlijsten, zonder gigantische prijzen, en zonder lange wachttijden. Maak er gebruik van!

* Deze prijzen zijn geldig tot het verschijnen van de volgende Engine *